

TITOLO DELLO SCENARIO		Best Writer Awards
Parole chiave	letteratura inglese, scrittori inglesi, intervista	
A chi voglio insegnare?		
Range di età e livello degli studenti	ragazzi di scuola superiore tra i 16 e i 19 anni che abbiamo nel curriculum scolastico l'insegnamento della letteratura inglese	
Eventuali necessità degli studenti		
Cosa voglio insegnare?		
Materia / campo / competenza	<ul style="list-style-type: none"> - conoscenza generale della letteratura inglese; - conoscenza specifica della vita e delle opere di alcuni autori della letteratura inglese: James Joyce, Virginia Woolf, Jane Austen e George Orwell - competenze: saper condurre un'intervista volta all'approfondimento della conoscenza sugli autori; capacità di critica delle opere letterarie 	
Obiettivi specifici	<ul style="list-style-type: none"> - acquisizione di conoscenze approfondite sulla vita e le opere di James Joyce, Virginia Woolf, Jane Austen e George Orwell - conduzione di interviste agli autori per conoscerne la vita e le opere - acquisizione della capacità di critica delle opere letterarie - acquisizione della capacità di porre domande chiare e volte alla ricerca di specifiche informazioni, della capacità di rispondere in modo sintetico ed esaustivo alle domande poste - assegnazione di un voto sulla base di criteri tecnici e personali 	
Come voglio insegnare?		Rate 0-5
Le metafore dell'apprendimento che possono facilitare gli obiettivi formativi	Acquisizione (Trasmetterò / presenterò / spiegherò contenuti agli studenti)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Imitazione (Mostrerò agli studenti come fare cose legate a questa materia/contenuto, ad es. sarò un modello per loro)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Scoperta (Fornirò gli strumenti necessari affinché gli studenti scoprino con le proprie forze un concetto specifico. Organizzerò delle attività guidate e fornirò rinforzi adeguati)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Partecipazione (Organizzerò delle sessioni formative in cui gli studenti possano discutere, condividere e collaborare al fine di apprendere un contenuto specifico e faciliterò l'interazione tra di loro)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Sperimentazione (Organizzerò delle attività in cui gli studenti potranno comprendere, praticare ed esercitarsi facendo – Learning by doing)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Description of the game	Descrizione narrativa	Il gioco consiste in una prima fase in cui, a rotazione, ogni personaggio intervista un altro personaggio

	<p>del gioco</p>	<p>ponendo domande volte alla conoscenza e alla comprensione della vita, delle opere, del contesto storico di riferimento e degli eventuali riferimenti ad altri autori e/o correnti di pensiero. Al termine delle interviste ogni personaggio ha del tempo a disposizione per convincere, proponendo un'argomentazione che lo motivi, che lui merita il premio di "miglior autore". Successivamente ogni personaggio deve assegnare un punteggio che va da 1 a 5 a tutti gli altri personaggi sulla base delle conoscenze acquisite; i criteri di giudizio sono di tipo "tecnico" e "personale"</p>
	<p>Obiettivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - acquisire la maggior parte di informazioni sugli autori mediante le domande - fornire risposte chiare ed esaustive sulla base delle conoscenze acquisite - assegnare un voto sulla base di criteri tecnici e personali - immedesimarsi il più possibile nel personaggio assegnato - convincere gli altri del proprio valore per ottenere i voti più alti
	<p>Regole</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le domande devono essere esclusivamente attinenti ai seguenti argomenti: biografia, opere, contesto storico, riferimenti ad altri autori e/o correnti di pensiero, eventuali trasposizioni in film e opere teatrali - Ogni personaggio ha a disposizione 6 domande da porre per ogni intervista - Si richiede di affrontare tutti gli argomenti mediante il numero di domande che si ha a disposizione - Possono essere richiesti ulteriori chiarimenti nel caso le risposte non siano esaustive; le richieste di chiarimento non costituiscono "domande" e pertanto devono essere poste in modo specifico (ad es. puoi descrivere meglio? puoi fornire ulteriori dettagli? puoi ripetere? in altre parole?) - Il voto assegnato agli autori deve essere motivato in modo chiaro - Non è consentito il "copia e incolla"; le risposte devono essere fornite in modo spontaneo - Il lasso di tempo tra la domanda e la risposta non deve essere troppo lungo (max 3 minuti)
	<p>Sfide</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Formulare le domande in modo tale da acquisire il maggior numero di conoscenze - Rispondere in modo chiaro ed esaustivo fornendo indicazioni dettagliate e specifiche
	<p>Sistema di gratificazione/feedback</p>	<p>è possibile prevedere crediti o voti che contribuiscano e influisca sulla valutazione finale</p>

		cycle	
			Contesti di Apprendimento
			Tempo stimato
Descrizione narrative delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura		Prima del gioco: si prevede l'acquisizione di conoscenze specifiche sul personaggio assegnato, e di conoscenze generali sugli altri personaggi e sulla letteratura inglese, mediante ricerca di materiali e risorse di ogni tipo (on-line, enciclopedie, libri di testo ecc...)	in aula / a casa / a distanza / online, ecc.
		Durante il gioco: si prevede che gli studenti siano concentrati sul gioco, con possibilità di cercare, solo se strettamente necessario, ulteriori informazioni sul web	in aula / a casa / a distanza / online, ecc.
		Dopo il gioco: si prevede la possibilità di riflettere e discutere in gruppo sull'esperienza vissuta, le difficoltà incontrate e la valutazione dello svolgimento della sessione di gioco	in aula / a casa / a distanza / online, ecc.
			Totale: 4 giorni e 2 ore
Come valuterò gli studenti?			
Approccio valutativo	<ul style="list-style-type: none"> - Discussione di gruppo - Feedback dagli studenti 		
Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?			
Prerequisiti	Conoscenze pregresse: <ul style="list-style-type: none"> - conoscenza generale della letteratura inglese - conoscenza specifica della vita e delle opere dell'autore assegnato Competenze pregresse: <ul style="list-style-type: none"> - capacità di sintesi - capacità di individuare informazioni salienti - capacità di porre domande chiare ed adeguate allo scopo di acquisire informazioni necessarie 		
Setting e materiali	<ul style="list-style-type: none"> - risorse per l'acquisizione delle conoscenze richieste (enciclopedie, libri di testo, appunti scolastici, risorse on-line) - Un set di regole 		
Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario?			
Strumenti da utilizzare	Obbligatorio	EUTOPIA	
	Facoltativo		
Infrastrutture / apparecchiature	Obbligatorio	<ul style="list-style-type: none"> - Connessione Internet - Un pc per ogni studente 	
	Facoltativo		

